

## 3D 学習指導計画書

### 1. 題材名

インテリアデザインで私を表現しよう

### 2. 題材設定の理由

住まいへの関心を高めることがねらいである。生徒は自分自身の空間には関心があるにもかかわらず、それを表出する術を知らない。

家庭科は衣食住にかかる生活の自立をめざしており、近い将来ひとり暮らしを始める生徒、寮生活を始める生徒もいるであろうとの予測から、3Dソフトを利用して、自分のお気に入りの部屋を自由に作るという経験をさせたい。

子ども部屋は個人生活の空間であるから、使用する人の好みに合わせてデザインができる、個性を生かしたインテリアデザインができる。ここでは住まいの基本的なことを学び、夢を持ちながら楽しく自分好みのインテリアデザインを体験させ、実践への応用力をつけさせたい。このような経験は住まいへの関心を高めると同時に、自分自身をみつめることになり、これから的生活の中で生かされるであろう。

### 3. 指導計画（8時間）

※事前に1時間 ソフトの使い方（視点の移動方法）を入れる。（1時間）

（1）住まいの構成と生活について知る。収録ファイル[サンプル戸建て.m3d]の住まいの外観と内観を確認して以下の事項を確認する。各自自由に部屋の中を見て生徒から引き出すとよい。そこに住んでいるつもりになって、様々な視点からこの住まいの特徴を考える。平面図を用意し、正確に理解する。

- 1) どの住まいも屋根、壁、基礎、出入り口、窓で構成されている。
- 2) 建物の外と内は出入り口や窓でつながっており、様々な種類がある。
- 3) 室内は床、柱、壁、天井で囲まれ、出入り口や窓がある。（それぞれの機能）
- 4) 建物の向きや窓の位置により日当たりの様子が分かる。（衛生）
- 5) 出入り口や窓の位置により風通しの良不良が分かる。（衛生）
- 6) 出入り口の種類は生活のしやすさと関係がある。（機能、安全）
- 7) 室内には設備や家具、照明器具、などがある。（機能）
- 8) 室内の明るさは、窓の大きさ、内装材の色彩、照明等で変わる。（審美、衛生）
- 9) 家具は動線や雰囲気を考えて置かれている。（機能、審美）

（1時間）

(2)インテリアデザインを試みる。

- 1) 私の部屋のイメージをことばで表す。
- 2) 用意した間取り図の中から選んだ部屋の特徴を押える。((1)を参考にして)
- 3) アパートの平面図を3Dに起こし、各自インテリアデザインを試みる。
- 4) 使ってみたい家具（寸法表、備考欄には選んだ理由やこだわり等を記入）を書き出す。
- 5) 最後にタイトルをつけて提出

テーマ(例)「わたしの好きなインテリアデザイン」

「使い勝手のよい私の部屋」「趣味に生きる私の部屋」「休日には友達を呼びたい部屋」

(3)提出物

1) 表紙

- \* タイトル（自由にキャッチフレーズを考える）
- \* 番号
- \* 氏名
- \* 鳥瞰図

2) 平面図と家具の寸法表

3) 部屋の特徴とアピール事項と自己評価

- \* 生活行為
- \* 趣味：
- \* 交友関係：
- \* 希望事項：
- \* 家具の配置で考慮したことなど：
- \* 思うように出来なかつたこと

(5 時間)

(4)発表

(1 時間)

[協力 尾崎 沙和子 元女子栄養大学 教職研究室 教授]